

L3S5 : Projet WebGL - Rendu interactif de scènes virtuelles

Elements liquides : Janvier 2018

Le but de ce projet est de réaliser (par binome) une application interactive reposant sur les principes de l'informatique graphique vus en cours au travers de la technologie WebGL et de la librairie Three.js. Le sujet est très libre afin de vous permettre de réaliser une application en fonction de vos connaissances et compétences dans le domaine graphique. Les objets ainsi que les effets affichés sont laissés à votre discrétion. L'objectif est de montrer ce que vous savez faire!

Ce projet devra comporter :

- Des objets 3D
- Des matériaux texturés
- Des matériaux utilisant des shaders en GLSL
- Des lumières et un éclairage correct
- La scène doit comporter au moins un élément liquide. Cet élément sera réalisé par une technique de votre choix, pourra éventuellement être soumis à de l'éclairage complexe et devra être intégré dans la scène.

Ce projet fera l'objet d'un (petit) rapport qui devra nous être envoyé ainsi que d'une présentation orale (6 minutes max) lors de la soutenance prévue en Janvier 2018. Ce rapport devra contenir la description des effets réalisés, des choix de conceptions ainsi que des sources et inspirations utilisés. Il est tout a fait autorisé (et même conseillé) de s'inspirer, de reprendre, ou d'intégrer des codes existant (libres de droits bien sur) **à condition** :

- Que soit mentionné dans le rapport : **les noms des auteurs d'origine**, les sites/liens ou on peut trouver ces sources ainsi que votre participation éventuelle (intégration à votre programme, changement de paramètres...)
- Que vous puissiez expliquer (dans le rapport) le fonctionnement global des méthodes utilisées

Vous devrez envoyer sur moodle (de préférence) ou par filex une archive (a vos nom) avec un répertoire (mentionnant vos nom) contenant :

- Le rapport
- Votre code source commenté
- Les objets ou fichiers nécessaire a votre application